

Pendampingan Pengelolaan Ruang KITA sebagai Ruang Edukasi Multigenerasi untuk Mewujudkan Desa Warangan Cerdas

Nugroho Prasetyo Adi ^{*1}

Hidayaturofingah ²

Eni Nasfuriyah ³

Santi Maycilia ⁴

Efril Dista Kanasya ⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Sains Al-Qur'an

*e-mail: daaahidaaa@gmail.com¹, msanty284@gmail.com², nugrohoadi@gmail.com³,
efrildistakanasya@gmail.com⁴, eninasfuriyah12839@gmail.com⁵

Abstrak

Desa Warangan merupakan desa yang memang menghadapi krisis ekonomi berupa tantangan dalam bidang Pendidikan, ditandai dengan masih tingginya angka anak yang tidak bersekolah dan putus sekolah. Desa Cerdas yang berkelanjutan menjadi terhambat karena hal ini. Wadah alternatif yang mengakomodasi kebutuhan belajar dan mengasah kreatifitas anak-anak di luar sistem Pendidikan formal sangat dibutuhkan dalam dalam pengembangan kecerdasan anak. Program pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mendampingi pengelolaan "Ruang KITA" (Kreatif, Inovatif, Transformatif, Asa) sehingga dapat menjadi ruang edukasi multigenerasi yang menyenangkan bagi anak-anak, khususnya Dusun Satriyan, melalui pendekatan belajar sambil bermain. Dengan menggunakan metode PAR (Participatory Action Research) yang mana meliputi beberapa tahap seperti: identifikasi kebutuhan, perencanaan partisipasi, implementasi dan aktivasi ruang serta evaluasi dan pembentukan kelembagaan pengelola. Hasil pengabdian menunjukkan peningkatan signifikan dalam partisipasi anak-anak (10-15 peserta rutin), terbentuknya kelompok pengelola mandiri, peningkatan minat baca, dan peningkatan kreativitas anak-anak khususnya di Dusun Satriyan. Teraktifkannya Ruang KITA dengan berbagai kegiatan edukatif seperti kelas kreativitas, bimbingan belajar, literasi digital dasar, dan taman bacaan. Sehingga dapat terjadi peningkatan minat belajar dan partisipasi anak-anak untuk terus belajar serta terbentuknya kelompok pengelola yang terdiri dari karang taruna Desa Warangan terutama Dusun Satriyan dan relawan masyarakat. Sehingga, pendampingan pengelolaan Ruang KITA terbukti dapat efektif sebagai strategi alternatif untuk menganggulangi masalah putus sekolah dan menjadi embrio penting untuk mewujudkan Desa Warangan Cerdas yang dimuai dari pemberdayaan generasi mudanya.

Kata Kunci: Ruang Edukasi Multigenerasi, Pendidikan Non-formal, Desa Cerdas Pendampingan Masyarakat, Putus Sekolah.

Abstract

Warangan Village is a village that is facing an economic crisis in the form of challenges in the field of education, marked by the still high number of children who do not attend school and drop out. Sustainable Smart Villages are hampered by this. Alternative platforms that accommodate learning needs and hone children's creativity outside the formal education system are urgently needed in developing children's intelligence. This community service program aims to assist the management of "Ruang KITA" (Creative, Innovative, Transformative, Asa) so that it can become a fun multigenerational educational space for children, especially in Satriyan Hamlet, through a learning-through-play approach. By using the PAR (Participatory Action Research) method which includes several stages such as: identification of needs, participation planning, implementation and activation of the space as well as evaluation and formation of management institutions. The results of the service show a significant increase in children's participation (10-15 regular participants), the formation of independent management groups, increased interest in reading, and increased creativity of children, especially in Satriyan Hamlet. The activation of Ruang KITA with various educational activities such as creativity classes, tutoring, basic digital literacy, and a reading park. This has led to an increase in children's interest in learning and participation in continuing their studies, as well as the formation of a management group consisting of Warangan Village youth organizations, particularly those from Satriyan Hamlet, and community volunteers. Therefore, the management assistance for Ruang KITA has proven effective as an alternative strategy to address the school dropout problem and is a crucial foundation for realizing a Smart Warangan Village, which begins with empowering its youth.

Keywords: Multigenerational Education Space, Non-formal Education, Smart Village Community Assistance, School Dropouts.

PENDAHULUAN

Desa Warangan merupakan salah satu desa yang berada di Kecamatan Kepil, Kabupaten Wonosobo, menjadi salah satu desa yang menghadapi tantangan kompleks dalam bidang pendidikan yang mencerminkan masalah sistematis di daerah pedesaan Indonesia. Desa Warangan merupakan desa yang memang dianggap sebagai sumber dari kerajinan bambu, karena mayoritas daerah di desa Warangan dan mayoritas masyarakatnya merupakan petani sayuran dan pengrajin bambu, seperti tampah dan lain sebagainya. Berdasarkan data dari Dinas Pendidikan Kabupaten Wonosobo pada Tahun 2023, angka putus sekolah di kecamatan Kepil mencapai 15,2% lebih tinggi dari rata-rata kabupaten Wonosobo yang sebesar 12,5%.

Secara spesifik, di Desa Warangan terdapat 120 anak usia sekolah dan 42 anak (35%) putus sekolah atau tidak bersekolah. Kondisi ini memperlihatkan ketimpangan masalah yang serius antara daerah perkotaan dan pedesaan. Data BPS menunjukkan bahwa APS (Angka Partisipasi Sekolah) seluruh kelompok umur 7-23 tahun di perkotaan relatif lebih tinggi dibandingkan daerah pedesaan, yang mana di perkotaan mencapai 85,6% sementara di daerah pedesaan hanya 72,3%. Sehingga kondisi ini memberikan gambaran bahwa penduduk perkotaan memiliki kesempatan yang lebih besar dalam memperoleh pendidikan dibanding mereka yang tinggal di pedesaan. Serta terkonfirmasi hambatan struktural yang dialami oleh anak-anak di daerah pedesaan seperti Warangan dalam mengakses kualitas pendidikan berkualitas. (Badan Pusat Statistik Kabupaten Wonosobo, 2023)

Secara umum pada tahun 2023, angka partisipasi sekolah lebih rendah laki-laki dibanding perempuan dalam pendidikan dasar, sementara untuk pendidikan menengah dan pendidikan tinggi, angka partisipasi laki-laki lebih besar dibandingkan perempuan. Menurut UNICEF, pola demikian merupakan hal yang umum terjadi di daerah pedesaan Indonesia dimana laki-laki cenderung untuk diajak membantu orang tua bekerja di ladang sejak usia dini. Hal ini juga dijelaskan oleh camat Kepil mengenai angka krisis Pendidikan di wilayahnya, terlebih di Desa Warangan. Meskipun dalam hal pendidikan terdapat kegiatan “Kepil Mengajar” yang menjadi wadah untuk meningkatkan angka minat belajar di Kecamatan Kepil, akan tetapi ranah “Kepil Mengajar” hanya terfokus untuk meningkatkan pendidikan anak-anak yang memang masih bersekolah, sehingga mengabaikan populasi putus sekolah yang justru paling membutuhkan intervensi dan dukungan untuk terus mengenyah pendidikan.

Permasalahan putus sekolah disebabkan oleh beberapa faktor multidimensi yang kompleks. Faktor ekonomi menjadi penyebab utama, kemudian jarak geografis ke sekolah, dan kurangnya motivasi belajar juga menjadi faktor penyebab putus sekolah. Terdapat faktor pemicu lain dari krisis pendidikan itu sendiri, yaitu maraknya pernikahan dini yang menjadikan krisis pendidikan. Kondisi ini terutama terlihat di Desa Warangan yang mana memiliki akses transportasi terbatas dan kondisi ekonomi keluarga yang sebagian besar bergerak di sektor pertanian. Sebanyak 40% pernikahan di Desa Warangan melibatkan remaja di bawah usia 19 tahun. Anak-anak yang putus sekolah memiliki potensi mengalami *learning loss* dan kehilangan kesempatan untuk mengembangkan potensi diri secara optimal. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa anak putus sekolah di daerah pedesaan memiliki risiko 3 kali lebih besar untuk terjebak dalam kemiskinan struktural.

Bahkan konsep Desa Cerdas tidak hanya mengenai peningkatan kualitas sumber daya manusia yang unggul dan berpengetahuan, akan tetapi juga berfokus pada infrastruktur dan teknologi. Selain itu, banyak anak-anak dan remaja di Dusun Satriyan yang mengalami kekurangan dalam hal pengetahuan dan edukasi yang dapat mendukung proses pembelajaran mereka secara optimal. Kondisi ini berpotensi menghambat perkembangan sumber daya manusia di desa tersebut dan berdampak pada kualitas hidup masyarakat di masa depan.

Berdasarkan observasi awal, masyarakat Dusun Satriyan memiliki sebuah ruang yang memang tidak terpakai kurang lebih seluas 3x4 meter yang berpotensi dikembangkan menjadi “Ruang KITA” (Kreatif, Inovatif, Transformatif, Asa). Ruang ini dirancang sebagai ruang edukasi multigenerasi yang menerapkan metode belajar sambil bermain (*play-based learning*) untuk merangsang kreativitas serta minat belajar dari anak-anak. Dengan tujuan untuk mendampingi masyarakat dalam mengelola Ruang KITA secara mandiri dan berkelanjutan. Pendekatan *PAR participatory action research*, yang mana dipilih untuk memastikan keterlibatan aktif semua

pihak. Melalui program ini, diharapkan terjadi peningkatan kapasitas belajar anak, penguatan kohesi sosial masyarakat dan juga pemberdayaan pemuda sebagai pengelola. (Kartika Hanindraputri et al., 2024)

Program Rumah KITA diharapkan dapat menjadi media edukasi yang efektif dan menarik bagi anak-anak dan remaja, membantu mereka meningkatkan pemahaman dan pengetahuan, serta memberikan motivasi agar lebih semangat dalam menempuh pendidikan. Melalui pendekatan yang kreatif dan transformatif, program ini juga bertujuan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendukung terciptanya harapan baru (asa) untuk masa depan yang lebih baik. Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam mengurangi angka putus sekolah dan meningkatkan kualitas edukasi di Desa Warangan Dusun Satriyan, sehingga mampu mencetak generasi yang berdaya saing dan siap menghadapi tantangan masa depan. Program ini juga diharapkan dapat menjadi model percontohan untuk desa lain yang menghadapi masalah serupa, khususnya dalam mengintegrasikan potensi lokal dengan inovasi pendidikan.

METODE PELAKSANAAN

Program pendampingan pengelolaan Ruang KITA ini menggunakan pendekatan *Participatory Action Research* (PAR) yang diimplementasikan selama 40 hari, sesuai dengan periode KPM (Kuliah Pengabdian Masyarakat). Pendekatan PAR dipilih karena sesuai dengan konteks pemberdayaan masyarakat yang menekankan kolaborasi dan kemandirian. PAR merupakan pendekatan yang efektif dalam memberdayakan masyarakat karena melibatkan mereka sebagai mitra aktif dalam seluruh proses, mulai dari perancangan hingga evaluasi. Menurut Reason dan Bradbury (2008), PAR merupakan pendekatan yang efektif untuk memberdayakan masyarakat karena melibatkan mereka sebagai mitra aktif dalam seluruh proses, dari perencanaan hingga evaluasi. Metode ini terdiri dari empat tahapan utama yang saling terkait dan berkelanjutan, dengan penekanan pada prinsip reflektif kolaboratif dan pemberdayaan komunitas melalui proses dialogis dan demokratis yang memastikan suara semua pihak terdengar dan dipertimbangkan dalam setiap pengambilan keputusan.

Tahap Observasi dan Identifikasi Kebutuhan

Tahap awal dilakukan observasi melalui observasi lapangan secara intensif selama kurang lebih 7 hari pertama. Metode pengumpulan data menggunakan triangulasi Teknik yang mana meliputi observasi, wawancara mendalam dengan beberapa responden (kepala desa, anak-anak, tokoh masyarakat, camat Kepil, dan juga para orang tua), serta FGD (*Focus Group Discussion*) dengan karang taruna. Menurut Patton (2015), triangulasi metode diperlukan untuk mendapatkan data yang komprehensif dan valid. Observasi terfokus pada pola aktivitas anak-anak, ketersediaan sarana belajar, dan analisis faktor penyebab putus sekolah termasuk fenomena pernikahan dini. Wawancara semi-terstruktur untuk menggali persepsi, kebutuhan, serta harapan masyarakat mengenai pendidikan alternatif. FGD difokuskan pada identifikasi pemuda pemudi dalam komitmen untuk melanjutkan program dan mengelola ruang KITA. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik analisis tematik untuk mengidentifikasi pola dan kebutuhan prioritas, dengan mempertimbangkan aspek sosio-kultural dan ekonomi masyarakat setempat.

Tahap Perencanaan Partisipatif

Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan, dilakukan perencanaan partisipatif selama kurang lebih 10 hari dengan melibatkan seluruh pemangku kepentingan. (Daun Almer, 2020) Menurut Checkoway, perencanaan partisipatif mampu menciptakan rasa memiliki yang tinggi pada masyarakat. Rencana kegiatan yang disusun meliputi:

- Penataan ruang fisik: membersihkan, mengecat, dan mendekorasi Ruang KITA dengan melibatkan beberapa relawan karang taruna dan juga seluruh mahasiswa KPM Unsiq.
- Penyusunan jadwal kegiatan: jadwal bersifat fleksibel seperti bimbingan belajar, kelas kreativitas dan juga story telling yang akan dilakukan setiap satu kali seminggu.
- Pengalaman sumber daya: Melalui kampanye donasi untuk mengumpulkan buku bacaan, alat tulis seperti whiteboard dan juga spidol dan mainan edukasi pendukung untuk

kreatifitas anak-anak serta perlengkapan belajar dari donatur eksternal dan swadaya masyarakat.

Seluruh proses perencanaan didokumentasikan dalam bentuk rencana aksi detail yang disepakati bersama melalui musyawarah desa, dengan memastikan kesesuaian dengan kearifan lokal dan kebutuhan spesifik masyarakat.

Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan berlangsung selama 20 hari dengan pendekatan pendidikan yang menyenangkan (*play-based learning*). Dinyatakan oleh Hirsh-Pasek bahwa metode ini efektif dalam meningkatkan kreativitas serta minat belajar anak-anak. Aktivitas utama yang dilaksanakan meliputi:

- a. Bimbingan belajar: membantu anak-anak mengerjakan PR dan memahami pelajaran sekolah dengan metode tutor sebaya.
- b. Kelas kreativitas: kegiatan menggambar, mewarnai, kerajinan tangan dari barang bekas, dan permainan edukatif serta kerajinan tangan dari barang bekas maupun bahan bamboo yang banyak tersedia di desa Warangan.
- c. Literasi digital: memperkenalkan aplikasi dan internet untuk tujuan edukasi atau lebih mendidik menggunakan smartphone.
- d. Taman bacaan: menyediakan buku cerita dan pengetahuan populer dengan sistem peminjaman terstruktur.

Setiap kegiatan dirancang secara interaktif dan menyenangkan dengan memanfaatkan bahan lokal yang mudah ditemukan. Khusus untuk mengatasi isu pernikahan dini, diselipkan juga materi pendidikan kesehatan reproduksi dan kesetaraan gender yang disampaikan secara age-appropriate melalui metode role-play dan diskusi kelompok, dengan pendekatan yang sensitif terhadap nilai-nilai budaya setempat.

Tahap Evaluasi dan Kelembagaan

Evaluasi atau pengujian dilakukan secara partisipatif dalam tiga hari terakhir dengan melibatkan semua pihak terkait. Cousins dan Whitmore menyatakan bahwa evaluasi yang bersifat partisipatif dapat memberikan pembelajaran bermanfaat bagi semua pihak yang terlibat. Dengan indikator keberhasilan diukur melalui:

- a. Peningkatan partisipasi anak-anak dengan target 75% yang dipantau dengan menggunakan daftar hadir setiap hari.
- b. Peningkatan skor kreativitas berdasarkan tes tertentu yang telah disesuaikan dengan konteks lokal.
- c. Terbentuknya kelompok pengelola mandiri (target: 5 orang) yang memang sudah siap untuk melanjutkan program.

Evaluasi menggunakan mixed-methods approach dengan kombinasi kuantitatif (angka partisipasi, skor kreativitas) dan kualitatif (testimoni, observasi, serta perubahan perilaku). Evaluasi menggunakan pendekatan mixed-methods dengan kombinasi teknik kuantitatif (angka partisipasi, skor kreativitas) dan kualitatif (testimoni, observasi perubahan perilaku, dokumentasi foto). Hasil evaluasi menjadi dasar penyusunan rencana keberlanjutan dan nota kesepahaman dengan program "Kepil Mengajar" untuk perluasan cakupan program serta pengembangan kapasitas pengelola melalui pelatihan manajemen komunitas dan fundraising, dengan sistem monitoring berkelanjutan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Memahami Ruang Kreatif Bukan Sekadar Tempat, tapi Ekosistem Pemikiran

Peter Liroyd menjelaskan bahwa ruang KITA diartikan sebagai ruang untuk merangsang kerja kreatif maupun ide kreatif. Ruang kreatif adalah fondasi di mana semua ide berawal. Ini bukan hanya sebuah studio seni yang berantakan atau kantor dengan desain modern. Ruang kreatif adalah sebuah ekosistem yang dirancang untuk membebaskan pikiran, mendorong eksperimen, dan menghilangkan rasa takut akan kegagalan. Esensinya terletak pada atmosfernya

yang inklusif, di mana individu merasa aman untuk berkolaborasi, bertukar pikiran, dan mengekspresikan diri tanpa penghakiman.

Kreativitas merupakan kemampuan untuk melahirkan gagasan, karya, atau pemecahan masalah yang baru dan bermanfaat. Torrance menyebut kreativitas sebagai *process of sensing problems, making guesses, formulating hypotheses, testing, and communicating results* (E. Paul Torrance. 1988). Artinya, kreativitas tidak hanya melibatkan imajinasi, tetapi juga keberanian mengambil risiko intelektual.

Dalam pendidikan, ruang kreatif dapat dimaknai sebagai kondisi belajar yang memungkinkan peserta didik mengekspresikan gagasan tanpa takut salah. Csikszentmihalyi menjelaskan bahwa kreativitas berkembang ketika terdapat interaksi harmonis antara individu, domain pengetahuan, dan lingkungan sosial yang mendukung. (Mihaly Csikszentmihalyi. 2013). Implementasi ruang kreatif dalam pendidikan dapat berupa metode *project-based learning*, seni, literasi, hingga ruang diskusi interaktif yang memberi ruang bagi imajinasi dan eksplorasi.

Ruang kreatif tidak dapat disamakan dengan sekadar ruangan yang dihias dengan menarik. Lebih dari itu, ia adalah sebuah ekosistem yang dirancang secara sengaja untuk memicu ide, kolaborasi, dan eksperimen. Ruangan ini bisa berbentuk studio seni yang berantakan, laboratorium ilmiah yang teratur, atau bahkan area kerja di rumah yang nyaman dan tenang. Yang terpenting dari ruang kreatif adalah atmosfernya yang bebas dari penghakiman dan tekanan, di mana individu merasa aman untuk mengambil risiko, membuat kesalahan, dan berpikir di luar batas kebiasaan. Lingkungan seperti ini sangat penting karena ia memungkinkan otak kita untuk membangun koneksi baru antara konsep-konsep yang tampaknya tidak berhubungan, yang merupakan inti dari proses kreatif (R. Florida. 2002).

Menciptakan ruang kreatif melibatkan lebih dari sekadar memilih furnitur dan warna. Ini juga tentang membangun budaya yang menghargai keberagaman pemikiran, mendorong umpan balik yang konstruktif, dan mengakui bahwa kegagalan adalah bagian integral dari pembelajaran dan inovasi. Dalam konteks bisnis, ini berarti pimpinan harus memberdayakan tim mereka, memberi mereka otonomi untuk mencoba hal baru, dan melindungi mereka dari rasa takut akan kegagalan. Ini adalah investasi jangka panjang yang menghasilkan inovasi berkelanjutan (M. Csikszentmihalyi. 1996).

Kreativitas sebagai Sumber Daya Tak Terbatas

Jika ruang kreatif adalah wadahnya, maka kreativitas adalah isinya. Kreativitas adalah kemampuan manusia untuk menghasilkan ide-ide orisinal dan unik. Ini bukan hanya tentang seni atau musik, melainkan sebuah keterampilan berpikir yang dapat diterapkan di setiap aspek kehidupan, mulai dari menyelesaikan masalah teknis hingga menemukan cara baru untuk berkomunikasi. Kreativitas sering kali dimulai dari rasa penasaran dan pertanyaan "bagaimana jika?". Ia membutuhkan keberanian untuk melanggar aturan dan melihat sesuatu dari sudut pandang yang berbeda. Mengasah kreativitas berarti terus belajar, mengamati dunia di sekitar kita, dan membiarkan diri kita berpikir bebas.

Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru dan orisinal, sering kali melalui proses *divergent thinking*, memikirkan banyak solusi yang mungkin untuk satu masalah. Sementara itu, inovasi adalah proses mengubah ide-ide kreatif itu menjadi sesuatu yang nyata dan bernilai, baik itu produk baru, layanan, atau bahkan cara kerja yang lebih efisien. Hubungan keduanya adalah simbiotik, kreativitas menyediakan bahan bakar atau ide mentah, sedangkan inovasi mengubah bahan bakar tersebut menjadi mesin yang berfungsi. Tanpa kreativitas, inovasi tidak mungkin terjadi. Sebaliknya, tanpa dorongan untuk berinovasi, ide-ide kreatif hanya akan tetap menjadi konsep yang belum terealisasi (Drucker, P. F. 1985).

Di sinilah harapan atau asa memainkan perannya yang sangat vital. Asa adalah keyakinan yang mendalam bahwa upaya kita akan menghasilkan sesuatu yang bermakna. Ini adalah kekuatan pendorong yang membuat kita terus maju meskipun menghadapi rintangan dan kegagalan. Asa adalah apa yang memvalidasi proses kreatif, memberi kita alasan untuk percaya pada nilai dari ide-ide kita, dan memicu ketekunan yang diperlukan untuk mewujudkan inovasi. Tanpa asa, bahkan ide paling brilian sekalipun bisa layu karena keputusasaan atau keraguan diri. Ia adalah motivasi intrinsik yang memberikan arti pada setiap langkah yang kita ambil (Snyder, C. R. 2002).

Jalan Menuju Perwujudan dan Dampak

Inovasi adalah tahap di mana ide kreatif diubah menjadi sesuatu yang nyata dan bernilai. Jika kreativitas adalah pemikiran, maka inovasi adalah tindakan (Drucker, P. F. 1985). Inovasi bisa berupa produk baru, layanan yang lebih efisien, atau bahkan cara kerja yang lebih baik dalam sebuah organisasi. Inovasi mengharuskan kita untuk tidak hanya memiliki ide brilian, tetapi juga kemampuan untuk mengeksekusinya, mengelola risiko, dan mengatasi kegagalan. Ini adalah proses iteratif yang melibatkan pengujian, perbaikan, dan adaptasi. Tanpa inovasi, ide-ide kreatif hanya akan tetap menjadi konsep yang tidak terwujud (Christensen, C. M. 1997).

Ruang inovatif merupakan tahap lanjut dari ruang kreatif, di mana ide-ide peserta didik dikembangkan menjadi solusi nyata. Pendidikan inovatif menekankan pada penerapan teknologi digital, pembelajaran berbasis masalah (*problem-based learning*), serta integrasi ilmu pengetahuan dengan kebutuhan masyarakat. Dalam konteks sekolah, penggunaan teknologi seperti *Learning Management System (LMS)* dan platform kolaborasi digital (Google Classroom, Moodle, Edmodo) menjadi sarana inovatif yang memperluas akses belajar (Charles M. Reigeluth & Brian J. Beatty . 2017). Sementara di perguruan tinggi, ruang inovatif diwujudkan melalui inkubator bisnis, pusat penelitian, dan laboratorium sosial yang mendukung mahasiswa menciptakan *start-up* atau program pemberdayaan masyarakat.

Contoh konkret ruang inovatif adalah program *Kampus Merdeka* di Indonesia, yang memberi peluang mahasiswa untuk belajar di luar program studi, magang, maupun melakukan penelitian bersama industri (Nadiem Anwar Makarim. 2020). Program ini menunjukkan bahwa pendidikan harus adaptif terhadap kebutuhan dunia kerja dan perkembangan teknologi.

Ruang Transformatif dalam Pendidikan: Membangun Kesadaran Kritis

Pendidikan transformatif berorientasi pada pembentukan kesadaran kritis (*critical consciousness*) yang membebaskan peserta didik dari sikap pasif. Menurut Paulo Freire, pendidikan seharusnya bersifat dialogis dan partisipatif, di mana peserta didik diajak memahami realitas sosial dan berkontribusi mengubahnya (Paulo Freire. 2018). Dalam praktiknya, ruang transformatif dapat diwujudkan melalui pembelajaran berbasis isu sosial. Misalnya, siswa diajak membahas isu lingkungan, ketidakadilan sosial, atau konflik budaya, lalu mencari solusi bersama. Model ini tidak hanya memperkaya pengetahuan, tetapi juga menumbuhkan kepedulian dan aksi nyata.

Di tingkat perguruan tinggi, ruang transformatif dapat diwujudkan melalui program Kuliah Kerja Nyata (KKN), di mana mahasiswa diterjunkan ke masyarakat untuk berinteraksi langsung dan membantu memecahkan persoalan sosial. Proses ini menjadi ajang transformasi, baik bagi mahasiswa maupun masyarakat.

Lebih jauh, pendidikan transformatif juga mencakup perubahan paradigma guru dan dosen. Pendidik tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber ilmu, melainkan sebagai fasilitator yang menciptakan suasana belajar dialogis. Dengan demikian, peserta didik tumbuh menjadi subjek aktif, bukan objek pasif dari proses pendidikan.

Membangun Harapan dan Optimisme

Ruang asa dalam pendidikan menjadi dimensi yang sangat penting, terutama di tengah tantangan sosial seperti pandemi, ketidakpastian ekonomi, dan kompetisi global. Harapan memberi energi psikologis dan spiritual agar peserta didik tetap bersemangat mengejar cita-cita.

Menurut Snyder, harapan terdiri dari dua unsur: *agency* (motivasi untuk mencapai tujuan) dan *pathways* (kemampuan menemukan jalan untuk mencapai tujuan) (C. R. Snyder. 1994). Dalam praktik pendidikan, ruang asa dapat diciptakan melalui hubungan yang suportif antara guru/dosen dengan peserta didik. Pendidik yang memberi motivasi, mengakui potensi, dan mendorong optimisme akan membuat siswa lebih gigih menghadapi kesulitan.

Integrasi Ruang Kreatif, Inovatif, Transformatif, dan Asa dalam Pendidikan

Keempat ruang tersebut saling melengkapi dalam membentuk ekosistem pendidikan yang utuh. Kreativitas melahirkan ide, inovasi mewujudkan ide tersebut, transformasi mengubah

paradigma, dan asa memberikan energi spiritual untuk terus berjuang. Tanpa salah satu di antaranya, pendidikan akan kehilangan dimensi penting.

Misalnya, ruang kreatif tanpa inovasi akan berhenti pada level gagasan, inovasi tanpa transformasi hanya menghasilkan produk teknis tanpa perubahan sosial, dan transformasi tanpa asa akan kehilangan semangat. Sebaliknya, ketika keempat ruang ini terintegrasi, pendidikan akan melahirkan generasi yang cerdas, berdaya cipta, kritis, sekaligus optimis dalam menghadapi masa depan.

KESIMPULAN

Pendidikan kontemporer menghadapi tantangan besar di tengah perkembangan teknologi, globalisasi, dan dinamika sosial. Oleh karena itu, pendidikan tidak boleh hanya berfungsi sebagai sarana transfer ilmu, tetapi juga harus mampu menjadi ruang kreatif, inovatif, transformatif, dan asa.

Pertama, ruang kreatif dalam pendidikan memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan imajinasi, ekspresi, dan ide-ide baru. Kreativitas ini akan menjadi fondasi penting dalam membangun generasi yang adaptif dan produktif.

Kedua, ruang inovatif menjadi sarana untuk mewujudkan ide kreatif menjadi solusi nyata. Melalui inovasi, pendidikan dapat menghadirkan pembelajaran yang relevan dengan perkembangan zaman, terutama dengan pemanfaatan teknologi digital dan kolaborasi lintas disiplin.

Ketiga, ruang transformatif berperan dalam membangun kesadaran kritis peserta didik. Pendidikan transformatif tidak hanya mengajarkan pengetahuan, tetapi juga memberdayakan manusia agar mampu menjadi agen perubahan dalam masyarakat.

Keempat, ruang asa memberi dimensi spiritual dan emosional dalam pendidikan. Harapan membangkitkan semangat, motivasi, dan optimisme sehingga peserta didik tidak hanya berorientasi pada capaian akademik, tetapi juga pada pembentukan kepribadian yang tangguh.

Dengan mengintegrasikan ruang kreatif, inovatif, transformatif, dan asa, pendidikan akan lebih holistik, humanis, dan berkelanjutan. Model pendidikan seperti ini diharapkan mampu melahirkan generasi yang cerdas, berdaya cipta, kritis, sekaligus memiliki optimisme dalam membangun masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Pusat Statistik Kabupaten Wonosobo. (2023). *Statistik Pendidikan Kabupaten Wonosobo 2023*. Badan Pusat Statistik Kabupaten Wonosobo.
- Daun Almer. (2020). *Perencanaan Ruang Terbuka Publik Terpadu Ramah Anak di Permukiman Padat Kecamatan Amurang*.
- Kartika Hanindraputri, E., Hesti Gita Purwasih, J., Inayah, aini, Dwi Permata Indah, P., & Syaifullah, K. (2024). Tindakan Komunikatif dalam Pembentukan Ruang Kreatif dan Kesadaran Kritis di Hetero Space Solo (Communicative Action in Hetero Space Solo for the Development of Social Awareness and Creative Area.). In *Jurnal Bisnis dan Manajemen* / (Vol. 247, Issue 4).
- Hutton, J. S. (2019). The benefits of play-based learning. *Journal of Pediatric Health*, 45(3), 112-118.
- Indrawati, E., & Setiawan, D. (2020). Peran Karang Taruna dalam Pembangunan Desa. *Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*, 12(3), 78-92.
- Kemendesa. (2021). *Panduan Smart Village*. Kementerian Desa, PDT dan Transmigrasi.
- Pertiwi, P. C., & Novianti, W. (2020). Community Learning Center sebagai Model Pendidikan Alternatif bagi Anak Putus Sekolah. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 14(1), 45-56.
- Rosidi, A. (2021). *Sekolah Alam: Konsep dan Implementasi*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Singh, A., Kumar, P., & Sharma, J. (2021). Smart Village: A Comprehensive Overview. In *Smart Village Technology* (pp. 1-21). Springer, Cham.

Suradi, S. (2019). Faktor-faktor Penyebab Putus Sekolah di Daerah Pedesaan. Jakarta: Rajawali Pers.

Wijayanti, D. (2022). Taman Baca Masyarakat sebagai Solusi Minimnya Literasi. Semarang: Unnes Press.

Beatty, Charles M. Reigeluth & Brian J. Beatty. 2017. *Instructional-Design Theories and Models: Building a Common Knowledge Base*. (New York: Routledge).

C. M, Christensen. 1997. *The Innovator's Dilemma*. HarperBusiness.

Csikszentmihalyi, Mihaly. 2013. *Creativity: Flow and the Psychology of Discovery and Invention*. (New York: Harper Perennial).

E. Paul Torrance. 1998. *The Nature of Creativity as Manifest in its Testing*. (Cambridge: Cambridge University Press).

Freire, Paulo Freire. 2018. *Pedagogy of the Oppressed*. (London: Bloomsbury Publishing).

Makarim, Nadiem Anwar. 2020. *Kebijakan Kampus Merdeka*. (Jakarta: Kemendikbud).

P.F, Drucker. 1985. *Innovation and Entrepreneurship*. HarperBusiness.

R. Florida. 2002. *The Rise of the Creative Class*, Basic Books.

Snyder, C. R. 1994. *The Psychology of Hope: You Can Get There from Here*. (New York: Free Press).